

123455/
.A.
CL

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

L'AUTOREPRÉSENTATION PAR LA MISE EN SCÈNE DE GRIMACES ET
COMPORTEMENTS SOCIAUX PRENANT FORME À TRAVERS UNE
PRATIQUE DE L'INSTALLATION, DE LA SCULPTURE ET DE LA VIDÉO

MÉMOIRE-CRÉATION

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR

FRANCIS MONTILLAUD

DÉCEMBRE 2012

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

REMERCIEMENTS.....	II
Stephen Schofield, Elizabeth Samson, Jean Dubois, Chloé Desjardins, Simon Bouchard, les techniciens et appariteurs de l'UQAM.....	VIII
RÉSUMÉ.....	I
INTERACTARIUM.....	I
CHAPITRE I : UNE MANIÈRE DE PRATIQUER L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE.....	
1.1 L'apprentissage par la fête.....	2
1.2 La paléopédie.....	4
1.3 La réplique.....	4
1.4 Les champs de production.....	5
1.5 Les avatars.....	6
CHAPITRE II : L'AUTORÉPRÉSENTATION.....	
2.1 Le corps social.....	7
2.2 Le corps de l'artiste.....	9
2.3 La physiognomie.....	11
2.4 La grimace.....	13
CHAPITRE III : LE PROJET : FAUX FUI.....	
3.1 La suite.....	19
3.2 Le hors-son.....	21
3.3 Les installations.....	23
CHAPITRE IV : SUR LE VIF.....	
4.1 Le projet de maîtrise.....	32
4.2 Le montage sur scène.....	34
4.3 Les films d'expressions.....	36
CONCLUSION.....	41
BIBLIOGRAPHIE.....	45

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	II
LISTE DES FIGURES.....	IV
RÉSUMÉ	VIII
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I : UNE MANIÈRE DE PRATIQUER L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE	
1.1 L'apprentissage par le faire	2
1.2 La polyvalence	4
1.3 La récupération	4
1.4 Les stratégies de production.....	5
1.5 Les collaborations.....	6
CHAPITRE II : L'AUTOREPRÉSENTATION	
2.1 Le corps social	7
2.2 Le corps de l'artiste	9
2.3 La physiognomonie	11
2.4 La grimace	13
CHAPITRE III : LE PROJET : FAUX FINI	
3.1 La vidéo	19
3.2 La bande son	21
3.3 Les installations	23
CHAPITRE IV : SUR LE VIF	
4.1 Le projet de maîtrise	32
4.2 Le moulage sur nature	34
4.3 Les têtes d'expressions	36
CONCLUSION	43
BIBLIOGRAPHIE	45

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
0.1	<i>Projection par sacrifice</i> , 2011, Place des Arts de Montréal, Silicone, pigments, mousse uréthane, base de mannequin d'entraînement	VII
2.1	Travail d'atelier pour le projet <i>Sur le vif</i> , 2011, moulage sur nature à l'alginat	9
2.2	Travail d'atelier pour le projet <i>Sur le vif</i> , 2011, moulage sur nature à l'alginat (détail)	10
2.3	Travail d'atelier pour le projet <i>Sur le vif</i> , 2011, moulage sur nature à l'alginat (détail)	12
2.4	Franz Xaver Messerschmidt, <i>Le Bâilleur</i> , vers 1770, Plomb, Budapest, Museum of Fine Arts	14
2.5	Bruce Nauman, <i>Rinde Head / Andrew Head (Plug to Nose) on Wax Base</i> , 1989, cire	15
2.6	Paul McCarthy, <i>White Snow Head</i> , London 2012	17
3.1	Affiche de la vidéo <i>Faux Fini</i> , 2007, créée dans le cadre d'une résidence au Laboratoire d'Art de Toronto	22
3.2	Travail d'atelier pour le projet <i>Faux Fini</i> , 2010, moulage sur nature avec bandelettes plâtrées (Démoulage)	24
3.3	Travail d'atelier pour le projet <i>Faux Fini</i> , 2010, travail des matrices pour les masques des personnages de <i>Faux Fini</i>	25
3.4	Travail d'atelier pour le projet <i>Faux Fini</i> , 2010, Les trois matrices pour les masques des personnages de <i>Faux Fini</i>	25
3.5	Travail d'atelier pour le projet <i>Faux Fini</i> , 2010, peinture à l'aérogaphie des masques des personnages de <i>Faux Fini</i>	26
3.6	Travail d'atelier pour le projet <i>Faux Fini</i> , 2010, les trois masques des personnages de <i>Faux Fini</i>	26

3.7	Faux Fini, 2009, Galerie Sans Nom, Moncton (N.-B.), matériaux mixtes, 20' x 20' x 12'	27
3.8	Faux Fini, 2009, Galerie Sans Nom, Moncton (N.-B.), matériaux mixtes, 20' x 20' x 12'	27
3.9	Faux Fini : Le Reflet, 2011, Occurrence, Montréal, projection sur plastique thermoformé, échelle humaine	29
3.10	Faux Fini : Le Reflet, 2011, Occurrence, Montréal, projection sur plastique thermoformé, échelle humaine	29
3.11	Faux Fini : Le Reflet, 2011, Occurrence, Montréal, projecteurs antiques	30
3.12	Faux Fini : Le Reflet, 2011, Occurrence, Montréal, plâtre, caisses de transport, échelle humaine	31
3.13	Faux Fini : Le Reflet, 2011, Occurrence, Montréal, plâtre, caisses de transport, plastique thermoformé, échelle humaine	31
4.1	Sur le vif, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, bois, acier, échelle humaine	34
4.2	Sur le vif - Fâché noir, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	38
4.3	Sur le vif – Les mots doux, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	38
4.4	Sur le vif – Cabrioles, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	39
4.5	Sur le vif – Morts de rire, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	39
4.6	Sur le vif – Sélection sociale, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	40
4.7	Sur le vif – Solitaire, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	40

4.7	Sur le vif – Les 400 coups, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, élastique, moulage sur nature	41
4.9	Sur le vif – Les durs à cuire, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature	42
4.10	Sur le vif – Le baiser, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, cire, moulage sur nature	42



Figure 0.1 *Projection par sacrifice*, 2011, Place des Arts de Montréal, Silicone, pigments, mousse uréthane, base de mannequin d'entraînement.

RÉSUMÉ

Ce texte d'accompagnement fait état d'une pratique oscillant entre l'installation, la sculpture et la vidéo. C'est par un décroisement entre les arts visuels et le théâtre que je conçois des œuvres mettant en scène diverses formes d'autoreprésentation. Ces formes varient selon le contexte de chaque projet, il peut s'agir de bustes directement moulés sur nature, de personnages filmés en studio ou d'objets anthropomorphiques. Ce travail de la figure humaine aborde la construction de l'image sociale par l'exploration des attitudes, des gestes et des postures que le corps peut adopter. Je m'intéresse particulièrement aux manières de se comporter en société, au savoir-vivre, au « savoir parler », au « savoir se représenter ». À travers mes œuvres, je cherche à transmettre le plaisir que je ressens face au travestissement et à la dénaturation des stéréotypes véhiculés par différents modes d'apprentissage et de classification sociale.

Concrètement, j'observe, documente, moule, manipule et remodèle des sons, aussi bien que des images et des objets. Je collige méthodiquement captations vidéo, bandes sonores tirées de leçons de langues et équipements scéniques. Ce matériel est amalgamé avec des techniques issues des arts plastiques, telles que le moulage, le modelage, l'assemblage et le montage. C'est par une scénographie où les équipements et les systèmes de présentation sont visibles que j'interviens dans le lieu d'exposition. Le but de ma démarche est d'imbriquer le documentaire à la fiction en créant des œuvres qui explorent leurs propres procédés de création telle une mise en abyme.

Mots clés : autoreprésentation, identité, visage, grimace, détournement, mise en scène, théâtre, installation, moulage.

INTRODUCTION

Mes recherches portent sur un éventail de clichés répertoriés dans l'art et le théâtre : les mécaniques d'expressions des acteurs, le langage du corps de la pantomime, les autoportraits en peinture et la représentation de la grimace dans l'art contemporain. Je fouille l'histoire de la médiatisation du visage, depuis les conventions des premiers studios de photo, qui réalisaient les portraits des vedettes et des bourgeois, jusqu'à celles des publicités et des films d'aujourd'hui. Je m'intéresse aux travaux de différents physiognomonistes, peintres, sculpteurs, photographes et artistes contemporains qui ont examiné et transformé le visage. Plus précisément, je m'inspire des dessins de Charles Le Brun, des grimaces sculptées de Franz Xaver Messerschmidt, des considérations du visage comme support plastique de Bruce Nauman, des manières de se représenter par la photographie de Cindy Sherman et des détournements de la culture populaire de Paul McCarthy.

C'est en utilisant principalement mon propre corps, en déformant ma propre image, que j'explore différentes manières de se représenter en société. Souvent par autodérision, je me mets en scène afin de jouer avec les mécanismes de construction de l'image de soi et du désir d'identification à ses semblables. Je me demande comment un ou plusieurs visages peuvent évoquer des passions, des lieux communs, des rapports de forces, des situations comiques, violentes ou tragiques. Par le travail de la grimace, j'explore la codification sociale des comportements. Je me sers de l'autoreprésentation pour analyser les rouages identitaires de nos relations sociales où nous sommes partagés entre le refus d'être assimilés et le besoin d'appartenance.

CHAPITRE I :

UNE MANIÈRE DE PRATIQUER L'ACTIVITÉ ARTISTIQUE

Avant d'avoir une pratique en arts visuels, j'ai eu un vif intérêt pour le mouvement musical hardcore punk que j'entretiens encore aujourd'hui. Hautement critique et engagée, cette musique des années 80 était caractérisée par un son brut, lourd, intense et rapide. Sa devise : *faster, louder, harder*. Les chansons étaient porteuses de messages forts, politisés et sans artifice. Le hardcore punk, c'était plus qu'un style de musique, c'était aussi un mouvement politique et social dont les acteurs formaient une véritable tribu et pour qui la violence faisait partie intégrante des rituels musicaux. Le hardcore punk se voulait en marge des autres mouvements musicaux et rejetait les courants dominants et grand public de la société occidentale. Les protagonistes de cette musique indépendante créaient leur propre culture avec leur langage, leur style vestimentaire, leurs codes et leurs rites. Ils recherchaient l'intensité des expériences et des émotions. Ils voulaient exprimer la rage, la douleur, la détresse et l'aliénation que les jeunes ressentaient à cette époque. La loyauté et la sincérité étaient au cœur de leur microsociété.

1.1 L'apprentissage par le faire

La particularité fondamentale de ce mouvement était son approche DIY, « *Do It Yourself* », une éthique qui visait et qui vise encore une totale indépendance sur le plan de la promotion, de la réalisation et de la distribution de la musique, mais aussi le développement d'une identité visuelle que reflètent les nom de groupes, logos et pochettes de disques, t-shirts, badges, etc. Cette forme d'autogestion invite à penser et à faire les choses par soi-même en amenant de nouvelles idées et méthodes, le but étant d'inciter les gens à dépendre le moins possible de l'État et du monde mercantile tout en

développant un esprit de débrouillardise qui contribue au sentiment d'accomplissement et de confiance en soi. Par l'établissement d'un réseau indépendant axé sur l'entraide, le partage et l'échange de connaissances, cette manière de vivre invite à la rencontre de l'autre. J'ai gravité dans ce milieu et participé activement au sein d'une génération animée par ce courant musical éphémère et la philosophie DIY. Encore aujourd'hui, je me sens étroitement lié à cet héritage, qui englobe plusieurs façons de vivre, mouvements culturels et manières de faire. Comme la culture hardcore punk, l'art me permet de canaliser une énergie négative et destructrice pour la transformer en une volonté de marquer le monde. Mes faits et gestes quotidiens sont déterminés par l'urgence de créer. L'acte créatif m'apporte un sentiment de puissance, d'être en vie, d'exister. Ce pouvoir d'action se développe de réalisation en réalisation et me permet de m'autogouverner en façonnant ma carrière artistique.

Lorsque j'ai commencé à étudier les arts visuels à l'Université Laval, au début des années 2000, mon engagement était fondamentalement lié au « faire ». Je n'avais aucune notion d'histoire de l'art, mais je travaillais constamment dans les studios et les ateliers spécialisés de l'école : bois, métal, moulage, vidéo, photo. J'explorais les médiums et les disciplines de façon instinctive en suivant vaguement les instructions des enseignants. Je récupérais des objets industriels, des morceaux de métal ou de bois, pour ensuite les assembler en composant avec leurs qualités formelles ou en créant des formes figuratives. Je photographiais spontanément des gens dans l'espace public, des situations extraordinaires et des lieux étranges lors de mes voyages en Europe. Mes émotions et mes découvertes orientaient mes choix artistiques et il m'était difficile d'expliquer avec des mots cette sensibilité intérieure. Encore aujourd'hui, j'ai l'impression qu'il y a un hiatus profond entre le ressenti artistique et la capacité d'exprimer celui-ci sur papier, de définir ma pratique. En revanche, vu l'importance de cette exigence dans une carrière artistique, je m'efforce d'entreprendre chaque travail d'écriture comme un projet artistique.

1.2 La polyvalence

Je crée des projets dans le but de découvrir des sensations inusitées, d'acquérir des savoir-faire et d'explorer de nouveaux matériaux. En travaillant avec plusieurs procédés et médiums, j'écarte l'idée de confiner ma pratique dans une discipline précise. Je fais en sorte que mes projets s'inscrivent dans des contextes différents et éclectiques. J'aime tout faire, mais je n'aime pas refaire. Qu'il s'agisse d'installations éphémères dans le cadre d'événements artistiques officiels, d'interventions urbaines sauvages, de collaborations événementielles et théâtrales, d'expositions en galerie ou des projets permanents d'art public, je prends position en décroissant les domaines et les genres, en développant mes propres codes narratifs. Je combine le moulage sur nature, le travail du métal, l'éclairage, le son, les images fixes et les images en mouvement pour trouver la meilleure façon de transmettre mes expériences vécues ou ressenties. Je cherche, au moyen d'expressions corporelles et de manipulations d'objets, à exprimer une vision singulière du monde et à comprendre mon rôle en tant qu'artiste. C'est en travaillant dans l'espace public, en studio ou en atelier que je fais des découvertes, pour les retransmettre ensuite aux spectateurs lors de mes expositions. Je laisse les traces de cet apprentissage par « le faire », car elles constituent le récit le plus fidèle de ma démarche. Les procédés que j'utilise font partie intégrante de l'œuvre afin que soient bien visibles les principales étapes de création.

1.3 La récupération

C'est un intérêt marqué pour l'envers du décor et les coulisses de la création qui m'a amené à m'approprier et détourner des objets et des méthodes qui existent déjà. Cette manière de faire m'offre la possibilité de démonter des systèmes pour en comprendre le fonctionnement et de m'en inspirer pour en construire d'autre. Ayant

travaillé comme monteur et technicien de scène pour des festivals de musique, des spectacles de théâtre et des salons d'exposition en France, en Suisse et au Québec, j'ai développé une méthode de création qui s'inspire des différentes approches techniques employées dans le milieu du spectacle. Les moyens principalement empruntés au théâtre sont intégrés comme dispositifs de présentation ou parfois comme technique de production. Ils sont détournés de leur utilité, de leur fonction initiale : des projecteurs vidéo présentés comme objets d'art (*Faux Fini*), des caisses de transport en guise de socles (*Faux Fini : Le Reflet*), des bannières publicitaires recouvertes d'images sérigraphiées (*Les Monstres*), des bustes présentés sur des systèmes scéniques (*Sur le vif*) et des équipements sportifs en guise de piédestal (*Projection par sacrifice*).

1.4 Les stratégies de production

Au fil des projets, j'ai développé une stratégie de production qui consiste à financer mes expositions en centres d'artistes à partir de projets d'intégration de l'art à l'architecture et de projets d'art public éphémères. Je peux ainsi fournir des fonds, un atelier, des matériaux et des outils aux projets qui ne rapportent rien ou presque sur le plan financier. Le but de cette méthode est de m'offrir les moyens de développer une démarche singulière de façon autonome. Il m'est ainsi plus facile de composer avec les contraintes liées à la production d'œuvres dans l'espace public, sachant qu'elles m'apportent ensuite une plus grande liberté dans la réalisation de mes autres projets. La décision de valoriser une carrière artistique indépendante au lieu d'intégrer des équipes de création déjà établies a été difficile au départ. J'ai dû décliner des offres de travail sur d'importants projets artistiques et, du coup, me priver d'une sécurité financière assurée afin de me consacrer à mes projets de plus petite envergure. Par contre, lorsqu'on m'approche aujourd'hui pour des collaborations artistiques, ce n'est plus seulement comme technicien ou travailleur autonome, mais bien comme créateur. C'est en prenant

la voie la plus ardue que j'ai pu développer une signature singulière, qui favorise aujourd'hui la rencontre avec d'autres créateurs.

1.5 Les collaborations

Les collaborations sont à mon avis indispensables pour une vie plus agréable et accomplie. Je valorise donc des échanges de services et de connaissances techniques avec des artistes que j'apprécie et respecte. C'est une forme de troc qui peut aussi prendre la forme de collaborations artistiques. En travaillant comme concepteur vidéo et scénographe pour la pièce *Ailleurs*¹ de Kevin McCoy, j'ai vécu pour la première fois la création d'une œuvre à plusieurs et l'enchaînement des idées grâce au groupe réuni. Cette mise en commun des idées amène les créateurs dans une direction nouvelle qu'ils ne pourraient atteindre de façon autonome. Ce fut une expérience fort enrichissante, qui m'a appris, en tant qu'artiste individuel, à faire des concessions, à modifier ma vision de l'œuvre pour l'adapter à celle des autres. Par la répartition des « tâches » créatrices, on arrive à perfectionner notre fonction dans le groupe tout en étant près du travail des concepteurs. Cette expérience de collaboration m'a amené à échanger davantage sur mes projets et mes textes avec des amis et des artistes en qui j'ai confiance. Même si je valorise le « fait par soi-même », je comprends l'importance de prendre une certaine distance par rapport à mes œuvres pour mieux les juger. Le regard et la rétroaction des pairs sont de précieux atouts dans l'analyse de notre travail et n'enlèvent rien à notre statut de créateur.

Voilà donc qui résume les grandes lignes de mes attaches identitaires, mes valeurs et mes motivations viscérales à créer et construire une carrière artistique. En situant brièvement mon rôle dans la société, nous pourrions mieux aborder le deuxième chapitre sur la représentation du corps.

¹ *Ailleurs* est un spectacle multimédia au sujet de l'immigration qui mélange le documentaire et le théâtre, la réalité et la fiction.

CHAPITRE II :

L'AUTOREPRÉSENTATION

2.1 Le corps social

Mon champ d'étude est axé sur le genre humain, particulièrement sur les gestes, les attitudes et les moyens d'expressions qu'on utilise pour interagir avec les autres. Je m'intéresse aux manières de se comporter en société et à l'apprentissage du savoir-vivre. Dès l'enfance, nous assimilons les habitudes, les connaissances et les conventions du milieu dans lequel nous vivons par imitation. C'est par la simulation des gestes, des comportements et de la parole que se produit un transfert identitaire entre l'individu et ses modèles. Cette relation est déterminée par l'affection et l'admiration que l'on porte à nos parents, idoles, maîtres et dirigeants politiques ou encore par l'autorité qu'ils exercent sur nous. Elle varie selon la société, l'éducation, les convenances et les modes.

Le geste est le langage premier de l'homme ; chacun de nous s'exprime avec des gestes conscients ou non. Selon l'approche contemporaine du biologisme qui tire son origine des travaux de Darwin, seules quelques émotions vitales, comme la peur, le dégoût la curiosité, le plaisir et le stress, seraient innées ; tout le reste varierait selon la culture. Nos sentiments intimes sont le plus souvent révélés par des gestes instinctifs qui nous échappent et dévoilent notre nature profonde. Mais il arrive que nous dissimulions la vérité par crainte, par orgueil ou par opportunisme. De plus, la vie en société nous a appris, par ses convenances, ses rôles et ses masques, à modérer notre spontanéité, à tempérer notre caractère. Montrer ses vrais sentiments, ce n'est pas bien élevé, si bien que des codes de conduite s'imposent pour conserver l'ordre et assimiler la différence. Toutes ces règles de politesse transforment nos gestes naturels en des manifestations facilitant nos rapports avec les autres.

Le code vestimentaire est un puissant signe dans notre société. La mode altère notre attitude sociale et notre morphologie naturelle en révélant des atouts ou en dissimulant des défauts de certaines parties du corps selon l'époque et les tendances de l'heure. Or, les styles vestimentaires contemporains ont un rôle majeur dans la classification des individus. Ils permettent aux membres d'un même groupe social de se reconnaître entre eux et d'éviter ceux qui ne leur ressemblent pas, de s'identifier à leurs semblables ou de se différencier des autres.

Dans la grande comédie quotidienne, ce monde d'apparence où l'on se sait vu par l'autre, la nature de notre caractère est souvent dissimulée derrière cette couche de bienséance et de bonnes manières. Depuis l'enfance, j'observe ces conventions avec détachement, sans vraiment les assimiler naturellement. Je suis plutôt fasciné par la marginalité, la diversité et les contrastes. En retrait, j'analyse ma sphère sociale : depuis mes relations les plus intimes, jusqu'à l'échelle de la société occidentale. Ainsi, je scrute mes gestes expressifs et ceux des autres afin de repérer un éventail de signes découlant des professions, des positions sociales, des rapports de force et des relations amoureuses et sexuelles.

2.2 Le corps de l'artiste

Le corps est mon principal outil d'expérimentation ; il me sert d'interface avec le monde extérieur ; il est à la fois sujet et objet de l'œuvre. Sa présence prend plusieurs formes à travers ma pratique, de la sculpture à l'image en mouvement. J'explore différentes manières d'être en société en déformant ma propre image, en me mettant en scène afin de jouer avec les mécanismes identitaires. Ces exercices servent à distinguer les gestes inconscients – tics nerveux, manies et malaises – des gestes volontaires, comme les formes de politesse et les manières. Je peux alors mieux saisir les sentiments instinctifs ancrés profondément en moi et les comportements acquis socialement. De là, je tente de lier mes expériences personnelles à un fond commun d'émotions que le spectateur peut reconnaître. Mon intention est de lui faire éprouver ce que j'ai ressenti au moment de la création en laissant la trace des procédés utilisés. En révélant les stigmates cachés de mon travail, le processus de création devient aussi important que l'œuvre elle-même, ce qui amène un décalage entre le corps en tant qu'image-objet et le corps en tant que réalité vécue. De plus, le fait de travailler l'autoportrait me permet de révéler la distanciation entre l'idée que je me fais de moi-même et la façon dont les autres me perçoivent.



Figure 2.1 Travail d'atelier pour le projet *Sur le vif*, 2011, moulage sur nature à l'alginate.



Figure 2.2 Travail d'atelier pour le projet *Sur le vif*, 2011, moulage sur nature à l'alginate.

² La photographie est l'acte de transcription et de caractérisation d'une personne à partir de la scène, des attitudes, des expressions du visage.

2.3 La physiognomonie

Charles Lebrun, premier peintre de Louis XIV, a réalisé une étude sur les expressions du visage. Il a produit un dictionnaire illustré composé d'une série de dessins des passions simples aux passions composées allant de l'admiration à la rage. Son intention était de traduire les mouvements de l'âme avec les activités des muscles faciaux. Il a ouvert la porte de la physiognomonie². Cette pseudoscience analysait les traits du visage pour déterminer le caractère des gens. Elle consistait à juger l'homme par l'observation de l'extérieur de son corps, ses expressions et ses gestes corporels. Cette méthode du XIX^e siècle frisait le racisme : elle traçait la ligne entre les classes sociales, les races, la forme physique et mentale selon les angles du visage, la forme de la tête, la largeur du front et les imperfections du crâne et de la figure pour classer et fichier les individus. Ce système de codification du visage a principalement été développé par Alphonse Bertillon, un criminologue français. Le « bertillonage » est un moyen d'identification criminelle instauré en Europe et en Amérique au XX^e siècle par un puissant lobby mené par Bertillon lui-même. Le but du système était de catégoriser les visages pour pouvoir prévenir le crime et identifier les suspects potentiels. Bertillon prétendait que sa méthode était plus efficace que celle des empreintes digitales, mais cette technique fût complètement abandonnée dans les années 70. Au même moment, Paul Ekman, un psychologue américain, a étudié la relation entre les expressions du visage et les émotions. Contrairement à plusieurs anthropologues, il soutient que les expressions du visage ne sont pas déterminées par les cultures, mais sont innées et universelles. Il a mis au point une théorie de détection des micro-expressions pouvant servir à détecter les mensonges d'une personne. Paradoxalement, cette technique, qui mêle fiction et réalité, est maintenant largement exploitée par Hollywood et le FBI.

² La physiognomonie est l'étude du tempérament et du caractère d'une personne à partir de la forme, des traits et des expressions du visage.

La grande question sociale derrière ces recherches est de savoir quand et pourquoi l'être humain ment et ce qu'il ressent vraiment. Or, n'y a-t-il pas un danger à vouloir saisir précisément un visage qui est flou ? De tels moyens de surveillance font craindre un nombre considérable d'erreurs sur la personne. Par ces pseudosciences, l'homme a toujours aspiré à classer les individus à partir de leur sexe, leur âge, leur caractère, leur état de santé ou leur statut social, politique ou religieux. Je m'inspire de leurs codes et les détourne de façon aléatoire, instinctive, pour faire ressortir les ambiguïtés qu'ils comportent. Je m'intéresse aux visages étranges et aux gestes absurdes ; je me questionne sur les facteurs qui nous poussent à glorifier certaines personnes ou, au contraire, à en ignorer d'autres. Par des observations dans l'espace public, je remarque une scénographie des corps déformés, une théâtralité des faits et gestes saugrenus.



Figure 2.3 Travail d'atelier pour le projet *Sur le vif*, 2011, moulage sur nature à l'alginate (détail).

2.4 La grimace

« La grimace [...] apparaît aussi comme une volonté d'exprimer sa différence et un refus d'être assimilé. Elle se rapproche alors de l'insulte, signale la dissidence, parasite la surveillance et la classification. »³

Je m'intéresse à la grimace sous deux angles, soit l'excès de manières et la résistance à la conformité. Je pratique la grimace comme une forme de contrefaçon du visage idéal, des modèles corporels imposés par l'histoire de l'art et des critères de beauté établis par la mode et les médias. Mon intention est de révéler les artifices et la folie dissimulée derrière les apparences naturelles et le glacié de la civilisation. Je déforme mon visage pour créer des expressions qui font rire, grimacer, ou qui dérangent. Par l'autodérision, je me joue des conventions les plus classiques, qui consistent à flatter la vanité sociale. Ainsi, je me caricature pour amener le spectateur à réfléchir sur les moyens par lesquels on façonne ses manières en société. Cette stratégie « d'autoportrait grimaçant » est adoptée dans le but de contrecarrer la complaisance dans l'autoreprésentation. Ce n'est pas la glorification de mon image qui est en œuvre, mais bien un désir de transmettre une vision critique de nos rapports sociaux.

Franz Xaver Messerschmidt, un sculpteur autrichien du 18^e siècle, est l'un des premiers à avoir exploité la grimace en sculpture. J'ai été grandement touché par sa série des « têtes de caractère ». Pour réaliser ses autoportraits aux émotions exaltées, on dit qu'il se pinçait le bas du corps devant un miroir pour étudier et dessiner ses propres mimiques et ses expressions de douleur. Cette exploration quelque peu avant-gardiste était un projet personnel ne faisant l'objet d'aucune commande. Ses sculptures réalisées par la fonte du métal et la taille directe de l'albâtre sont incroyablement symétriques et montrent un savoir-faire maîtrisé. Mais c'est surtout l'intensité et l'ambiguïté de leur émotion, qu'on ne peut définir précisément, qui m'inspirent. Aux dires de ses pairs,

³ Martial Guédron. *L'art de la grimace*, cinq siècles d'excès du visage, Hazan, 2001, p. 225.

Messerschmidt était quelque peu troublé mentalement et sa création était sous l'influence de forces occultes, de sociétés secrètes ayant recours au magnétisme, une pseudoscience développée par le docteur Mesmer.



Figure 2.4 Franz Xaver Messerschmidt, *Le Bâilleur*, vers 1770, plomb, Budapest, Museum of Fine Arts.

Mon travail s'inscrit dans le sillon tracé par Bruce Nauman, dont la démarche multidisciplinaire englobe la performance, la vidéo, l'installation, la sculpture et le dessin. Il a réalisé plusieurs vidéos mettant en scène son propre corps, dont il se sert comme d'un outil afin de transmettre ses pensées sur l'identité, le langage et la misanthropie. Par l'exploration de son propre corps, il représente l'homme en général et exprime ainsi son désarroi face à la condition humaine. Il est fasciné par la cruauté de l'homme à l'égard de l'homme et la façon dont cette colère se transforme en gronde populaire. Sa vidéo *Good Boy, Bad Boy* (1985) a été réalisée dans le même esprit que le projet *Faux Fini*, basé sur une leçon de langue (voir chapitre 3). Avec cette vidéo, Nauman pervertit le système d'apprentissage de la langue anglaise en filmant deux personnes adultes conjuguant des verbes qualifiant l'homme de bon ou de mauvais. Les deux images sont diffusées côte à côte, en simultanée, par deux téléviseurs. On y voit un homme et une femme représentés

dans un cours de langue. Ils regardent la caméra en récitant les mots de la leçon, mais les phrases sont quelque peu dénaturées, par exemple : « je suis une pute, tu es une pute, nous sommes des putes ». Nauman utilisait en outre dans ce projet des équipements électroniques de médiocre qualité et exploitait ainsi leurs défauts, tout comme dans l'installation vidéo *Green Horses*, présentant deux projections côte à côte, dont l'une avait une teinte verte attribuable à une caméra de basse qualité. Je me sens lié à lui du point de vue de la morphologie du travail, notamment si l'on pense au projet où il mettait en relation des têtes en cire de façon formelle, donnant de nouvelles façons de penser le corps. Mon travail se distingue toutefois par l'exploration des expressions faciales et de la grimace dans une recherche liée aux affects et aux sentiments que peuvent traduire le visage et le langage corporel.



Bruce Nauman- Rinde Head / Andrew Head (Plug to Nose) on Wax Base, 1989
© ARS, NY and DACS, London 2006

Figure 2.5

Bruce Nauman, *Rinde Head / Andrew Head (Plug to Nose) on Wax Base*, 1989, cire.

Le travail de Paul McCarthy m'interpelle aussi considérablement. Ses œuvres souvent grotesques articulent un discours sur la violence du quotidien. La culture Pop est très présente dans son travail, dans lequel il pervertit les merveilleux mondes de Disney et d'Hollywood. Par un mimétisme dérisoire, il tente de renverser la dominance de l'industrie du divertissement au moyen de l'art. Non seulement condamne-t-il ce monde d'illusions, il exploite les mêmes stratégies dans ses projets. Pour McCarthy, il n'y a pas d'arrière-scène, que ce soit dans les performances, les vidéos ou les sculptures ; tout est montré. Les techniques imposantes à la Hollywood et les procédés plastiques à la Disney font partie de l'œuvre. Il s'en inspire pour créer son propre système de codes dans lequel la limite entre processus et art s'efface : les techniciens deviennent les acteurs et les moules deviennent les sculptures.

McCarthy possède un immense atelier où il travaille avec plus de 25 assistants, dont son fils Damon McCarthy. Ce qu'on peut voir aujourd'hui de McCarthy n'est plus le travail d'un seul artiste, mais bien d'une maison de production comparable à la Factory d'Andy Warhol, ce qui lui permet de produire une quantité importante de grands projets. Son récent travail sculptural est toujours aussi provocant, mais majoré d'une recherche de matières et techniques inusitées. Ses nouvelles sculptures comportent une grande part de désordre et de provocation en réaction à la société dépravée. Il combine des matériaux hétéroclites comme l'argile, le plâtre, la résine, la fibre de verre, le polystyrène, le tapis, des objets trouvés et des socles de travail.



Figure 2.6 Paul McCarthy, *White Snow Head*, London 2012.

Mon approche dans le cadre du projet vidéo *Faux Fini* a été inspirée des méthodes de travail de Cindy Sherman. Depuis la fin des années 1970, elle travaille surtout avec la photographie en se mettant en scène au moyen de divers décors, costumes et maquillages. Elle est son propre sujet, non pas par narcissisme ou par obsession de sa propre apparence, mais bien parce qu'elle est plus disponible et patiente que quiconque pour participer à ses projets. Cette façon de faire lui assure une complète autonomie. Elle réalise tout dans sa production : de la recherche et la confection des costumes et accessoires, au traitement des photos, en passant par tout le travail en studio.

Cindy Sherman remet en question les stéréotypes et les conventions inculqués par la société ainsi que l'identité et ses modes de représentation. Elle ne fait pas que concevoir des images, elle veut éveiller la conscience collective en s'interrogeant sur l'authenticité de l'histoire, les souvenirs et les failles de notre mémoire. Ses portraits, avec leur mise en scène, révèlent quelque chose d'effrayant et d'étrange. Elle joue avec la limite entre le comique et le grotesque tout en laissant les traces des déguisements et de la technique photographique. Elle dévoile les artifices, fait de l'art perturbateur. Ses images provoquent un malaise venant de la confusion entre souvenir et imagination. Elles sont moqueuses et inquiétantes, nous perturbent par leurs références au passé.

CHAPITRE III :

LE PROJET : FAUX FINI

3.1 La vidéo

Tout a commencé à l'été 2007, alors que je préparais mon départ pour une résidence d'un mois à Toronto. J'ai téléchargé des leçons auditives pour améliorer mon anglais. J'ai commencé par écouter une leçon provenant d'Angleterre destinée aux Italiens. On pouvait y entendre un professeur de langue posant des questions à deux étudiants. Progressivement, en réalisant des exercices au quotidien, j'ai remarqué que les questions du professeur étaient plutôt inusitées pour une leçon destinée à l'apprentissage d'une langue. Les propos utilisés reflétaient souvent des manières de voir et de penser la société occidentale. Les questions du professeur poussaient les élèves à exprimer des opinions personnelles, des jugements de valeur et des prises de position par rapport à des enjeux sociaux. Après avoir passé des heures à éplucher et scruter la leçon, je peux affirmer que le professeur en est l'auteur et qu'il a écrit tout le contenu, voire réalisé lui-même l'enregistrement. Je me permets d'affirmer cela, car la leçon comporte beaucoup de défauts techniques : la qualité d'enregistrement, les sons ambiants et parasites, l'attitude et la confiance des comédiens qui changent au fur et à mesure que les exercices se développent, les différences entre ce qui est écrit dans le manuel et ce qui est énoncé dans la leçon, ainsi que le changement de comédienne au milieu de la leçon. Il n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'une œuvre magistrale d'écriture qui compte environ 1 500 minutes de dialogues. Tout au long de l'exercice, les élèves répondent systématiquement à chaque question du professeur. Le fait qu'ils formulent une réponse positive et ensuite une réponse négative m'a offert une chance inouïe de construire une trame narrative. Par un montage sonore, j'ai dégagé de cette leçon un discours beaucoup plus profond et plus grave sur les constructions identitaires, les stéréotypes, les rapports

de pouvoir et la transmission de valeurs morales. J'ai ensuite personnifié les trois personnages de la façon suivante : le professeur de langue suggère fortement les réponses à ses élèves et exerce ainsi une certaine forme de contrôle sur leurs pensées. Il tire les ficelles des conversations, il met les mots dans la bouche de ses élèves. Il use de son pouvoir d'abord et en abuse par la suite. Le garçon, quelque peu confus, semble très naïf et complètement absorbé par les stratégies du professeur, ses opinions sont embrouillées. Il est en quelque sorte le souffre-douleur de la leçon : le professeur le ridiculise et l'humilie pour son propre plaisir. À l'opposé, le personnage féminin joue un rôle plus méfiant et politisé ; elle est consternée par notre façon de vivre et n'a pas peur de dévoiler les pratiques et les jeux de pouvoir du professeur. Elle paraît lucide, mais cette lucidité la fait verser dans une certaine paranoïa. C'est dans un décor minimaliste à la manière des émissions pour enfants, telles *Passe-Partout* et *Sol et Gobelet*, que les scènes ont été tournées. On y voyait les personnages bavarder dans différents tableaux quotidiens entourés d'un vide blanc, avec pour seul décor quelques meubles et accessoires.

Dans ce projet, je suis l'unique acteur. Je me mets en scène avec différents costumes et masques afin d'interpréter les personnages créés à partir des voix trouvées. Je travaille de cette façon pour deux raisons, d'une part, parce que je considère l'individu comme pluriel, c'est-à-dire que plusieurs personnalités peuvent résider en chacun de nous, mais aussi, parce que je suis plus disponible et patient que quiconque pour participer à mes propres projets. En travaillant la plupart du temps seul, j'atteins un état d'autonomie. Cela dit, le fait de tout réaliser moi-même donne lieu à beaucoup d'imperfections et d'accidents, qui rendent le projet plus singulier. Je développe le portrait psychologique des personnages par la performance devant la caméra de façon instinctive. C'est en improvisant au moment du tournage et sans pratique que je joue les personnages. J'exagère en jouant des situations émotionnelles qui s'apparentent étrangement à un dédoublement de personnalité, à un état de folie. Je transforme mon image et exagère certains traits de mon caractère dans le but de représenter les

constituants identitaires. En me travestissant, je cherche à découvrir différentes facettes de mon identité, à cibler mes propres constructions.

3.2 La bande son

Mon travail de la parole consiste dans un premier temps à écouter, sélectionner et classer des extraits sonores de plusieurs leçons de langues, manuels de savoir-vivre et guides de bonnes manières. Je désassemble, fragmente et manipule des échantillons de manière à provoquer des associations qui deviennent par la suite des éléments clés du projet. Je vois ce travail sonore comme un travail d'assemblage, un peu à la manière d'un DJ qui s'approprie des sons pour composer une nouvelle mélodie. Le montage de « plans » sonores sert à construire une idée en associant plusieurs séquences issues de différentes sources. Le but est de fabriquer un discours qui ne transparaît pas nécessairement dans chaque plan individuel. En empruntant ces voix tirées du réel, je cherche à créer une impression de déjà-vu, à construire une expérience familière. Je veux faire émerger des émotions – la joie, la tristesse, la dépression et la colère – en exploitant des thèmes précis – les relations amoureuses, la quête de l'argent et du succès, les habitudes de consommation, les stéréotypes d'une culture de masse, les rapports entre le pouvoir et la violence. Je parle à travers la voix des autres pour créer des tensions interpersonnelles. C'est dans cet espace qu'il se crée un échange entre mes intentions personnelles et l'expérience commune.



Figure 3.1 Affiche de la vidéo *Faux Fini*, 2007, créée dans le cadre d'une résidence au Laboratoire d'Art de Toronto.

3.3 Les installations

Après avoir présenté la monobande dans le cadre de différents événements vidéo, j'étais motivé à extraire les personnages de l'écran afin d'investir un lieu. J'ai donc conçu une installation combinant projections vidéo, sculptures et équipement scénique. La mise en espace de l'installation était fortement inspirée de la dynamique d'une salle de classe. J'ai choisi d'exploiter ce lieu parce que sa structure de fonctionnement est à l'origine de plusieurs institutions constituant la vie adulte, que l'on pense à la structure militaire, religieuse, médicale, judiciaire ou carcérale, où les rapports de force sont évidents. L'installation était composée de trois projecteurs diffusant les trois personnages de la vidéo *Faux Fini* sur trois statues blanches. Les trois silhouettes étaient déposées sur des socles ressemblant à d'anciens pupitres scolaires. Le professeur était positionné face aux élèves et les questionnait à tour de rôle. À l'instar de la vidéo *Faux Fini*, les personnages ont été construits de toutes pièces et leur personnalité déterminée par le montage des dialogues. Ainsi, le spectateur devenait témoin d'un découpage technique diffusé dans l'espace et parsemé d'interférences et de distorsions. Les projecteurs archaïques étaient utilisés pour leur forme, mais aussi pour leur qualité d'image pixellisée. L'image devenait une pellicule « infra-mince », une peau de pixel. Les projecteurs avaient pour fonction première de diffuser des images tels les dispositifs utilisés en classe pour la projection d'images historiques, de cartes du monde ou de schémas explicatifs. Aussi, ils faisaient partie intégrante de l'installation ; ils étaient là pour être vus. Au mur, on retrouvait la traduction des dialogues imprimés sur des bannières publicitaires. Ces sérigraphies représentaient les tableaux noirs qu'on retrouve dans les écoles. Les caisses servant au transport de l'équipement faisaient en outre partie de l'installation. *Faux Fini* était conçue pour voyager de salle en salle, à la manière des spectacles en tournée.



Figure 3.2 Travail d'atelier pour le projet *Faux Fini*, 2010, moulage sur nature avec bandelettes plâtrées (Démoulage).



Figure 3.3 Travail d'atelier pour le projet *Faux Fini*, 2010, travail des matrices pour les masques des personnages de *Faux Fini*.



Figure 3.4 Travail d'atelier pour le projet *Faux Fini*, 2010, les trois matrices pour les masques des personnages de *Faux Fini*.



Figure 3.5 Travail d'atelier pour le projet *Faux Fini*, 2010, peinture à l'aérogaphie des masques des personnages de *Faux Fini*.



Figure 3.6 Travail d'atelier pour le projet *Faux Fini*, 2010, les trois masques des personnages de *Faux Fini*.

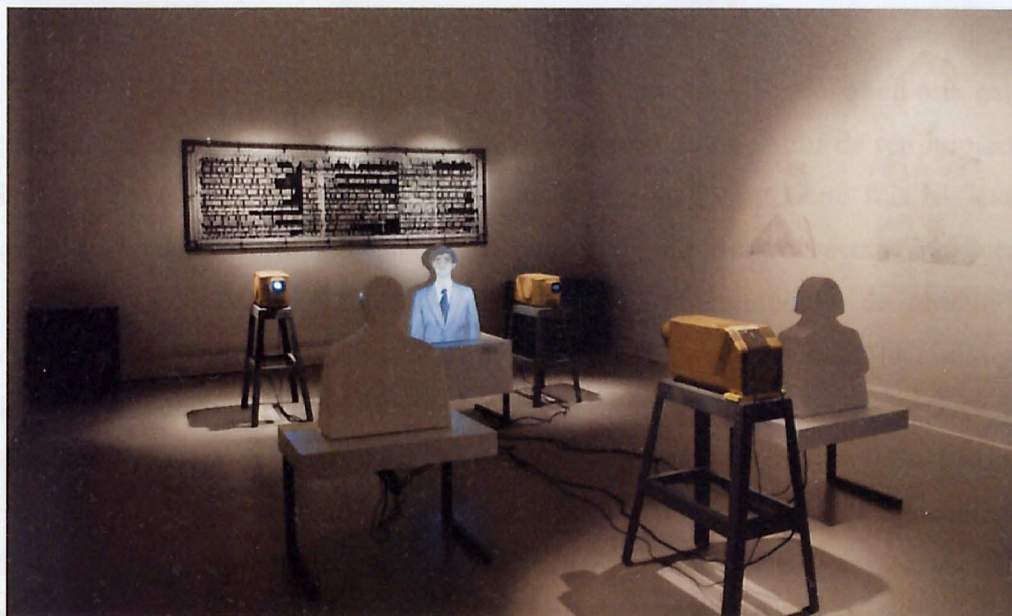


Figure 3.7 *Faux Fini*, 2009, Galerie Sans Nom, Moncton (N.-B.), matériaux mixtes, 20' x 20' x 12'.



Figure 3.8 *Faux Fini*, 2009, Galerie Sans Nom, Moncton (N.-B.), matériaux mixtes, 20' x 20' x 12'.

À l'hiver 2011, j'ai présenté une deuxième version de l'installation à la galerie Occurrence à Montréal. L'installation était composée d'un dispositif de rétroprojection qui offrait à voir le reflet des trois personnages de la leçon. Cette fois, ils étaient disposés comme des tableaux devant les spectateurs. J'ai utilisé trois écrans translucides en plastique dans lesquels étaient thermoformées les empreintes de chacun des personnages. Leur image frétille était projetée à l'intérieur même de leur silhouette telle une icône essayant maladroitement de rester en place. Les différentes étapes de la réalisation, comme le moulage, la sculpture, le tournage, et le montage vidéo et sonore, étaient visibles et inscrites dans l'installation par la mise en espace de l'équipement de diffusion et des objets ayant servi à la construction de l'œuvre : projecteurs, coffres de transport, sculptures de plâtre, masques de plastique thermoformé, boîte lumineuse, logo, etc. L'étalage des équipements scéniques, des bustes et des masques ainsi que le ton dramatique de la trame sonore amenaient à envisager l'œuvre comme une tragédie, une comédie pathétique ou un mélodrame. C'est un dialogue entre le système de présentation et le sujet qu'il présente, entre le fond et forme. La technique fait partie intégrante de l'œuvre. Dans cette version, les personnages n'étaient plus automatiquement caractérisés et différenciés, je cherchais plutôt à parler à travers les personnages. Ces dialogues pouvaient refléter littéralement ou partiellement mes idées, parfois même carrément le contraire. Il en résultait des extraits humoristiques, ironiques, parfois très étranges.



Figure 3.9 *Faux Fini: Le Reflet*, 2011, Occurrence, Montréal, projection sur plastique thermoformé, échelle humaine.



Figure 3.10 *Faux Fini: Le Reflet*, 2011, Occurrence, Montréal, projection sur plastique thermoformé, échelle humaine.



Figure 3.11 *Faux Fini : Le Reflet*, 2011, Occurrence, Montréal, projecteurs antiques.



Figure 3.12 *Faux Fini : Le Reflet*, 2011, Occurrence, Montréal, plâtre, caisses de transport, échelle humaine.



Figure 3.13 *Faux Fini : Le Reflet*, 2011, Occurrence, Montréal, plâtre, caisses de transport, plastique thermoformé, échelle humaine.

CHAPITRE IV :

SUR LE VIF

4.1 Le projet de maîtrise

Le projet de maîtrise consiste à présenter une série de têtes d'expressions réalisées par moulage sur nature. J'ai utilisé des moules à usage unique pour figer l'instantanéité de chaque expression. Les têtes coulées en plâtre plus ou moins teinté de gris ont été créées en vue d'interagir avec une, deux ou trois autres têtes. Elles sont déposées sur un présentoir, précaires et fragiles. Les socles sur lesquels sont disposés ces bustes ont des allures de plateaux (stage risers)⁴ utilisés pour le montage des scènes au théâtre. Ces supports de différentes tailles et hauteurs isolent chaque groupe de la multitude de têtes. Dans l'exposition à Circa, les socles se superposaient les uns sur les autres et occupaient entièrement l'espace du centre de la galerie. La limite entre l'œuvre et le spectateur était bien définie. Cette disposition amenait une certaine « théâtralité », au sens où Michael Fried l'entendait, c'est-à-dire privant le spectateur d'une relation avec certains groupes de têtes. Les têtes les plus isolées, au centre de l'installation, opéraient davantage comme une peinture classique et ses conventions présentant des personnages absorbés dans leur action au point d'oublier le spectateur. Elles étaient vues, mais ne pouvaient être expérimentées de différents points de vue par le spectateur. Au contraire, la scénographie de la version présentée au CDEX aux fins de la soutenance de ce mémoire a été pensée comme un parcours au fil duquel le spectateur devait occuper l'espace pour entrer en relation avec les têtes, pour créer le tête-à-tête nécessaire afin que l'œuvre fonctionne.

⁴ Au théâtre, se dit d'un décor ou d'un élément de décor qui n'est pas seulement figuré et par où les acteurs peuvent passer

Les parties du corps qui n'apparaissent pas dans l'œuvre (le hors-champ), les relations entre les bustes et leur disposition sur les socles amènent le spectateur à occuper le même espace physique et à entrer dans la dynamique de chaque scénario. Mon intention est de créer un rapprochement avec le spectateur par le biais de la sculpture. Je l'invite à s'identifier, non pas à mon image, mais aux sensations que j'ai ressenties lors du moulage. Ce sentiment d'identification pousse le spectateur à scruter les têtes, à les observer et à en reproduire les grimaces. Comme le titre le suggère, les traces du moulage – yeux fermés, couture entre les deux moitiés de tête, pailles dans le nez, bonnet, etc. – font partie intégrante de l'œuvre. Afin de bien montrer qu'il s'agit de moulage et non de sculpture hyperréaliste, les visages sont montrés sans fard et sans masque ; les imperfections du moule – bulles d'air, filasse, craquelures du ciment, morceaux d'alginat et déformations du moule – sont laissées délibérément apparentes. Les bustes ne sont pas tranchés net, les contours des objets sont laissés bruts afin de créer un amalgame de l'empreinte corps et de la matière (le plâtre et la filasse). Chaque groupe ou personnage solitaire porte un titre donné lors du moment de création : *Fâché noir*, *Les mots doux*, *Morts de rire*, *Cabrioles*, *Solitaire*, *Idéal*, *Les durs à cuire*, *Sélection sociale*, *La série acting* et *Le baiser*. La question derrière ce projet est de savoir comment un ou plusieurs visages peuvent évoquer des passions, des lieux communs, des rapports de forces, des situations comiques, violentes ou tragiques.

Je crée des petites sculptures sociales à travers lesquelles j'interprète des émotions vécues au quotidien. Ces expressions sont issues de situations observées au quotidien, de postures caractéristiques tirées de mes souvenirs d'enfance et de films qui m'ont touché. Pour réaliser ces sculptures, je tente de rendre le plus naturellement possible les passions que je veux exprimer. C'est pourquoi je limite l'utilisation de maquillage et laisse une grande place à l'interprétation. Je fais appel à l'émotion comme si je visualisais mon visage dans l'esprit, comme si je me détachais de moi-même. Il s'agit de garder en mémoire comme une étape ultime et déterminante de la qualité de l'expression, un instant crucial qui sera dévoilé après les étapes du moulage. Les



Figure 4.1 *Sur le vif*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, bois, acier, échelle humaine.

4.2 Le moulage sur nature

Je crée des petites tragédies sociales à travers lesquelles j'interprète des émotions vécues ou perçues. Ces expressions sont inspirées de situations observées au quotidien, de postures extravagantes tirées de mes souvenirs d'enfance et de films qui m'ont touché. Pour réaliser ces mimiques, je tente de ressentir le plus naturellement possible les passions que je veux exprimer. C'est pourquoi je limite l'utilisation du miroir et laisse une grande place à l'improvisation. Je fais appel à l'intuition comme si je visualisais mon visage de l'extérieur, comme si je me détachais de moi-même. Il s'agit de garder ce moment comme une étape ultime et déterminante de la qualité de l'expression, un instant mystique qui sera dévoilé après les étapes du moulage. Les

autoportraits expriment l'intense absorbement intérieur au moment de la prise d'empreinte. Chaque visage est absorbé dans son action, dans son état d'esprit, dans un instant de tension. Il habite le corps de l'intérieur et son regard transperce les paupières fermées, subjuguant le spectateur qui, en entrant en relation avec l'œuvre, oublie sa propre apparence et pénètre dans une mémoire affective commune par le biais de la sculpture.

Les expressions des têtes ont été créées par une méthode qui consiste à repousser les limites de moulage en moulage. J'expérimente des séries de distorsions faciales en amplifiant de plus en plus l'intensité. L'exercice nécessite un bon contrôle de soi, surtout au niveau de la respiration et du sentiment de claustrophobie. Cette charge frénétique au moment où l'expression se fige peut se ressentir sur certains visages. Pour révéler les expressions du visage, je tente de ressentir pleinement les émotions que je veux transmettre, comme la colère, la joie, la souffrance, le désir ou la tristesse. J'ai en outre intégré mes mains à certains moulages pour en augmenter la force narrative. Elles sont rarement présentées dans un état de passivité, mais plutôt en activité, parfois même en situation de tension extrême. Les mains représentent des gestes de réflexion, de séduction, de gentillesse, de torture ou d'agression. Elles peuvent suggérer les mains de l'artiste, mais aussi celles d'une personne extérieure, du spectateur, par exemple. Elles évoquent parfois des sensations intérieures, parfois des interactions avec le monde extérieur.

Dans ce projet, il y a une double présence de l'artiste : j'y suis représenté comme sujet, mais aussi à travers les traces de la fabrication de l'œuvre. J'opère un dédoublement entre la mimique fictive en tant que modèle et l'intervention réelle en tant qu'artiste. Je cherche à être ébranlé par chaque sculpture afin de voir le décalage entre la grimace réfléchie et l'expression figée par le plâtre. De cette façon, l'exercice devient une recherche sans fin où je tente de saisir l'évanescence, le fugitif. Une perte survient lors du passage de l'esprit à la matière, du for intérieur à l'extériorité du visage, si bien

que l'empreinte n'est jamais la transposition exacte du sentiment exprimé. L'objet me ressemble, mais il est distant, devient le fantôme de moi-même. Mais à l'opposé des masques mortuaires, je tente de donner vie à chaque expression : la grimace ne dure qu'un instant et je veux qu'on ressente l'intensité du moment où l'alginate se fige.

4.3 Les têtes d'expressions

En plaçant les têtes dans différentes positions et en associant les expressions lors des explorations en atelier, j'ai découvert une grande force narrative. J'ai remarqué que leurs émotions pouvaient varier selon la mise en relation avec les différents ensembles de têtes. Les associations étaient pour la plupart imaginées d'avance, mais les compositions les plus fortes résultaient du travail de mise en scène. C'est en improvisant avec un grand nombre de têtes expressives que j'ai pu dégager des situations drôles et troublantes à la fois, sans savoir exactement de quelles émotions il s'agissait. Je crois que cette ambiguïté est la clé de ce projet : chaque spectateur perçoit des émotions différentes et, selon son état d'esprit, se fait son propre récit, parfois complètement différent de l'intention initiale.

La matérialité des têtes d'expression se manifeste dans la tension entre l'extrême précision des détails du corps et les caractéristiques du plâtre, de la filasse et des pigments. Les propriétés cassantes du plâtre sont soulignées avec les contours éraillés de la figure humaine. La forme et l'empreinte soulignent une certaine maîtrise de la technique du moulage, tandis que l'aspect brut valorise la matière elle-même. Cette combinaison établit l'authenticité de l'objet bien que les émotions ne soient pas réellement vécues au moment du moulage. Le spectateur peut percevoir qu'il s'agit bien de moulage et non de modelage hyperréaliste. Ce n'est pas la prouesse de reproduction

de la forme humaine qui est mise en avant, mais la transmission de sensations imaginées ou ressenties. Je puise dans le corpus des émotions humaines pour que l'autre se reconnaisse à travers ses visages

Au cours de la réalisation de ce projet, j'ai remarqué une analogie entre le moulage sur nature et la photographie. Les deux médiums sont une saisie du réel qui dévoile une instantanéité du corps. Leur rapport au temps est similaire : il y a un décalage entre la prise de l'empreinte et le moment où elle est dévoilée. Cette temporalité de l'empreinte n'est pas inscrite dans l'objet en soi, mais transparaît lors de sa présentation. Si le moule fait office de caméra, la membrane d'alginat devient la pellicule sur laquelle l'image ou l'empreinte se fixe précisément, et l'objet coulé est la photo ou le film. Le moulage sur nature des têtes pourrait donner lieu à la simple transcription, fidèle, d'un instant de la réalité, mais le fait qu'il y ait une recherche sur les expressions du visage laisse place à l'imagination du spectateur. En laissant les traces de la technique du moulage, voire les imperfections sur la sculpture, je fais référence aux supports des images (cadre, photo, écran) et à la mécanique d'un film projeté dans une salle de cinéma (projecteur, sièges, sorties, spectateurs). Ces réalités physiques, bien qu'elles s'interposent entre l'œuvre et spectateur, n'empêchent pas ce dernier d'adhérer à la fiction. Nous sommes conscients que nous regardons une photo ou une sculpture, mais le récit n'en est pas moins captivant.



Figure 4.2 *Sur le vif - Fâché noir*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur na



Figure 4.3 *Sur le vif - Les mots doux*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature.



Figure 4.4 *Sur le vif – Cabrioles*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature.



Figure 4.5 *Sur le vif – Morts de rire*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature.



Figure 4.6 *Sur le vif – Sélection sociale*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature.



Figure 4.7 *Sur le vif – Solitaire*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature.

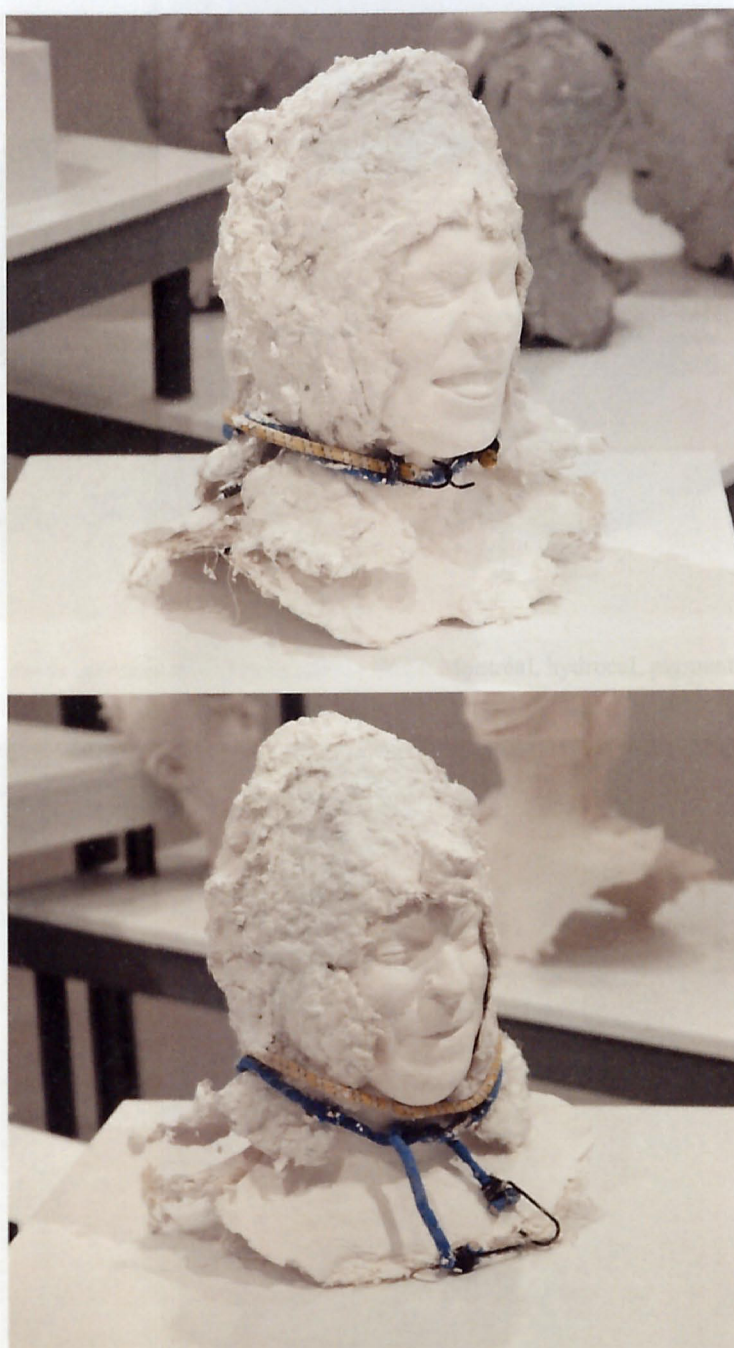


Figure 4.8 *Sur le vif – Les 400 coups*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, élastiques, moulage sur nature.



Figure 4.09 *Sur le vif – Les durs à cuire*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, moulage sur nature.



Figure 4.10 *Sur le vif – Le baiser*, 2011, Circa, Montréal, hydrocal, pigments, filasse, alginate, cire, moulage sur nature.

CONCLUSION

Ce mémoire en quatre chapitres expose les grandes lignes de ma pratique, mes motivations fondamentales et le contexte artistique des projets réalisés au cours de mes études à la maîtrise. À la lumière du présent mémoire, je constate que, pour moi, le travail d'exploration est à la base de l'échange avec l'autre, que c'est le meilleur moyen de transmettre mes découvertes et mes étonnements tout en exprimant ma perception du monde. Plus j'investis de mon temps dans l'atelier, plus je réalise que l'acte de « faire » est engagé et que l'exploration fait partie d'une autre réalité sociale que celle d'un monde imposant à tout prix des résultats productifs, calculés et quantifiable. Faire de l'art me permet de concentrer mes énergies et de dessiner mon parcours à l'extérieur des balises normalisées de la société. Mes faits et gestes sont principalement déterminés par l'urgence de créer. Autrement dit, les valeurs qui guident mes actions dans la vie quotidienne font écho à celles qui motivent mes activités créatives.

Les techniques et les procédés utilisés dans mes projets font partie intégrante de l'œuvre. Ainsi, la trace du processus de création agit comme le récit le plus fidèle de ma démarche. Pour moi, l'exposition n'est pas une fin, mais l'amorce d'une nouvelle étape de recherche qui sera transmise aux spectateurs. Mon intention est de créer des systèmes de présentation en constante métamorphose où rien n'est figé et que je peux modifier d'une exposition à l'autre. À l'instar des équipements de tournée des arts de la scène, je crée des installations modulables selon l'espace. Ce type de pratique « à géométrie variable » laisse place à l'improvisation. Lors d'une installation en art public ou d'une exposition en galerie, il arrive souvent de ne pouvoir apprécier le rendu de l'œuvre qu'au tout dernier moment, juste avant sa présentation. *Faux Fini* en est un bon exemple. Les différentes versions de cette exposition m'ont permis d'approfondir et de découvrir plusieurs techniques : projections sur sculptures, tournage en studio, développement

d'un système de prise de vue en immobilisant le personnage lors de la captation et surtout, le moulage, qui a permis à ma pratique de prendre un nouveau tournant.

Pour mes futurs projets, j'aimerais accorder une plus grande place au corps de l'autre : j'ai envie de transmettre la grimace et de décortiquer le geste avec plus de distance. Mon objectif est d'établir une correspondance avec la collectivité en démocratisant le portrait. Je souhaite développer des projets de création avec des modèles qui ont réellement vécu les sentiments reproduits ou dont les traits physiques particuliers seraient mis en valeur par l'œuvre d'art. J'aimerais constituer une banque de moules qui me permettrait d'explorer plus à fond la représentation du corps social, sa relation avec l'espace et le temps, et concevoir des œuvres au mouvement décomposé dans une mise en scène architecturale.

BIBLIOGRAPHIE

Guédron, Martial. *L'art de la grimace : Cinq siècles d'excès de visage*. Éditions Hazan, 2011, 320 p.

Baqué, Dominic. *Visages : Du masque grec à la greffe du visage*. Éditions du Regard, 2007, 223 p.

O'Reilly, Sally, *Le corps dans l'art contemporain*, Les Éditions Thames & Hudson, 2010, 224 p.

Lecoq, Jacques, *Le théâtre du geste*, Les Éditions Bordas, 1987, 153 p.

Fried, Michael, *Le réalisme de Courbet - Esthétique et origines de la peinture moderne*, Les Éditions Gallimard, 1993, 416 p.

Didi-Huberman, Georges. *La ressemblance par contact : Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte*. Les Éditions de Minuit, 2008, 379 p.

Caux, Patrick et Gilbert, Bernard. *Ex Machina : Chantier d'écriture scénique*. Les éditions du Septentrion, 2007, 84 p.

Phéline, Christian. *L'image accusatrice*. Association de critique contemporaine en photographie, 1985, 169 p.